COVER CD-ROM 9/98







Meridian 59, Meridian Revelation, Renaissance und SubSpace sind die ersten einer Reihe von Online-Spielen, die sich auf den Computec-Servern spielen lassen. Damit Sie teilnehmen können, müssen Sie sich zuerst auf unserer Homepage http://www.gamesonline.de registrieren lassen. Dort angelangt, wählen Sie bitte den Menüpunkt „SERVICE" und folgen Sie den dort angezeigten Anweisungen. Kurz nach Ihrer Anmeldung werden Sie eine E-Mail mit Ihrem vorläufigen Computec-Paßwort erhalten. Ihr endgültiges Paßwort wird Ihnen nach einigen Tagen per Post zugestellt. Natürlich können Sie auch mit Ihrem vorläufigen Paßwort sofort spielen. Gehen Sie dazu einfach auf den zum Spiel gehörenden Anmeldungslink. Hier werden Sie aufgefordert, Ihr Computec-Login und das Computec-Paßwort anzugeben. Wählen Sie anschließend noch frei Ihr Spiel-Login (entspricht Ihrem Benutzernamen) und Ihr Spiel-Paßwort. Sobald Sie die Anmeldung zum Spiel abgeschickt haben, wird automatisch Ihr Account erstellt, und Sie erhalten die Servernummer Ihres Accounts. Falls Sie dies noch nicht getan haben, können Sie jetzt die Zugangssoftware von der Cover-CD installieren und ein Spiel starten. Geben Sie Ihren Benutzernamen, das zugehörige Paßwort und die Servernummer an.

Weitere Hinweise zu Anmeldung, Kostenstruktur und Problembehebung finden Sie auf obengenannter Web-Seite!

PC Games

Ausgabe 9/98

Demos des Monats:

REDJACK
STARCRAFT
FINAL FANTASY VII

INSTALLATION



Bei Problemen mit dem HTML-Menü lesen Sie bitte die Datei HILFE.EXE!

Benutzer ohne Internet-Zugang

Sollten Sie noch über keinen Internet-Zugang verfügen und auch keinen Internet-Browser auf Ihrem System installiert haben, so freuen wir uns, Sie ab heute in der Welt von HTML begrüßen zu dürfen! Um das neue HTML-Menü der PC Games richtig nutzen zu können, müssen Sie EINMALIG einen sogenannten Web-Browser auf Ihrem Win95-Computer installieren. Im Normalfall müßte dieser Schritt völlig unproblematisch verlaufen: Sobald Sie die Cover-CD-ROM einlegen (mit aktivierter Auto-Run-Funktion) oder die Datei INSTALL.EXE ausführen (mit deaktivierter Auto-Run-Funktion), erscheint eine Meldung, mit der Ihnen der MS Internet Explorer 4.0 zur Installation angeboten wird. Bitte bestätigen Sie die Anfrage mit „JA" und befolgen Sie die während der Installation eingeblendeten Instruktionen. Bitte wählen Sie als „Installationsoption" die „MINIMALE INSTALLATION" und lehnen Sie die Umstellung ihres Desktops auf „ACTIVE DESKTOP" mit „NEIN" ab. Nachdem der Internet Explorer auf Ihrem System installiert wurde, müssen Sie den PC vermutlich neu starten. Die Frage, ob die „CHANNEL-LEISTE" beim nächsten Start wieder angezeigt werden soll, verneinen Sie am besten ebenfalls. Jetzt können Sie beim Kapitel „Benutzer mit Internet-Zugang" weiterlesen. Eine Tatsache sollten Sie allerdings im Hinterkopf behalten: Sie haben jetzt zwar eine Browser-Software auf Ihrem PC installiert und können von nun an beliebige HTML-Dokumente öffnen und betrachten – einen „echten" Internet-Zugang besitzen Sie damit aber nicht. Da einige Schaltflächen im Menü der PC Games CD-ROM mit WWW-Seiten im „echten" Internet verknüpft sind, können Fehlermeldungen auftauchen, die Sie einfach ignorieren sollten.

Benutzer mit Internet-Zugang

Wenn Sie bereits über einen Internet-Zugang mit installiertem Browser verfügen (MS Internet Explorer 4.x oder Netscape x.x), verläuft die Installation des neuen HTML-Menüs für Sie sogar noch einfacher: Sobald Sie die Cover-CD-ROM einlegen (mit aktivierter Auto-Run-Funktion) oder die Datei INSTALL.EXE ausführen (mit deaktivierter Auto-Run-Funktion), erscheint ein Fenster, das Sie über derzeit vorhandene Browser-Versionen informiert und Ihnen das PC Games-Plug-In zur Installation anbietet. Nachdem Sie das Plug-In installiert haben, lädt Ihr PC die Startseite unserer CD-ROM automatisch in Ihren Standard-Browser. Sollten Sie eine veraltete, nicht JAVA-fähige Version von Internet Explorer oder Netscape benutzen, so empfehlen wir Ihnen die Installation des mitgelieferten Browsers „Internet Explorer 4.0", den Sie unter "D:\menue\msie40\Win95\DE\packages\ie4setup.exe" der PC Games-CD finden.

Troubleshooting

Sollten Sie eine Fehlermeldung erhalten, die besagt, das „PC Games Plug-In" sei nicht richtig installiert worden, so liegt dies vermutlich an Ihrem Browser. Starten Sie in diesem Fall die Datei „D:\menue\msie40\Win95\DE\packages\ie4setup.exe" ODER kopieren Sie die Datei „NPPCGPLG.DLL" aus dem MENUE\PLUGIN-Ordner der CD-ROM in das Plug-In-Verzeichnis Ihres Browsers.

BEDIENUNG



- Link zur Meridian 59-Homepage (*)
- Demo/Software sofort starten/installieren
- Weitere Infos/Bilder zur Demoversion
- Wichtige Informationen zu den Computec-Online-Games
- Zu den Exklusiv-Demos dieses Monats
- HTML-Seite, begleitend zum Heft
- Info-Button mit weiteren Informationen
- Zur Datenbank-Suchfunktion
- Lassen Sie den Mauszeiger für die Kurzbeschreibung eine Sekunde lang über dem „i" stehen.
- Ein Patch/Update auf HD installieren/kopieren
- Die Macher der CD-ROM
- Zur PC Games-WWW-Seite (*)
- Die allseits beliebten Lesereinsendungen

(*) Diese und einige andere Funktionen können Sie nur benutzen, wenn eine Online-Verbindung ins Internet besteht!



INHALT

Demos (CD 1)

Specials (CD 1)

Bugfixes/Updates (CD 1)

Hardware (CD 1)

Demos (CD 2)



DEMOS

CD-ROM Nr. 1

Chartbuster



Boygroups und Teenybands schießen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. New Generation Software nahm das zum Anlaß und bastelte eine Wirtschaftssimulation zu diesem florierenden Marktsegment. Als Musikproduzent müssen Sie Künstler anwerben und in der Branche auf Talentsuche gehen, denn nur dann wird es Ihnen gelingen, das hochgesteckte Ziel einer Platin-CD zu erreichen.

SPIELSTEUERUNG
Inhalt der Menüleiste

Optionen:
Lautstärke, Speichern, Laden, Essen, Trinken

Räume bauen:
Wenn man das nötige Kleingeld hat, kann man sich hier neue Räume aussuchen – diese werden dann am Anfang des nächsten Tages (der nächsten Runde) in das Gebäude gesetzt. Aber Vorsicht: So ein Raum ist nicht billig und kostet fortan jeden Monat weiteres Geld, denn schließlich wollen die Angestellten auch mal bezahlt werden. Und feuern lassen die sich auch nicht, man weiß ja, wie das mit der Gewerkschaft so ist...

Telefonbuch:
Über dieses Menü kommt man zu den diversen externen Firmen, deren Dienste man im Laufe eines Spieles benötigt.

Statistiken:
Hier kann man sich die aktuellen Charts bzw. die Einnahmen und Ausgaben der Firma anschauen.

Ansonsten sieht man (kann man wirklich nicht übersehen) auf der Karte einen Raum – das ist das Büro. Man kann es mit einem einfachen Klick betreten und als ersten Schritt mal eine Band gründen. Schnell noch einen Namen eingegeben (auf das Textfeld klicken), Musikrichtung gewählt, und schon hat man eine Band. Mit dem Button „Bandinfos" kann man sich mal die Daten der Band anschauen, wobei jetzt dort sicherlich nicht viel Interessantes stehen wird. Da man mit einem Namen allein nicht allzuviel anfangen kann, sollte man sich mal ein paar Musiker anlachen – das geschieht im Menü „Musiker...".

Hier sieht man auf den ersten Blick keine Musiker. Es werden sich aber auch kaum am ersten Tag nach der Geschäftseröffnung alle darum reißen, sich vorzustellen. Um mal ein paar Gesichter zu Gesicht zu bekommen, wählt man auf der linken Seite den Punkt „Szene". In der Szene kann man verschiedene Musiker anwählen und sie dann mit dem Button „Ansprechen" ansprechen. Die werden sich dann im Laufe der nächsten Tage von selbst melden, wenn sie an einem Job interessiert sind.

Wenn Musiker sich vorstellen, erscheint zunächst im Hauptscreen eine Meldung, und die Musiker warten im Büro (Warteliste). Dort kann man sie dann einzeln anwählen und je nach Bedarf einstellen. Man sieht dann eine Liste der Bands, die noch einen Platz für den jeweiligen Musiker frei hätten. Einfach Band gewählt und bestätigt, und schon hat man seine ersten Musiker!

Jeder Musiker hat drei Eigenschaften: Instrument, Können (auf einer Skala von 1 bis 10) und Kosten (in DM/Tag). Man sollte sich also genau überlegen, ob man sich einen Musiker auf Dauer auch leisten kann!

TIP: Bevor man eine Band ins Studio oder auf Tournee schicken kann, muß für jedes Instrument ein Musiker vorhanden sein. Ohne Musiker kann man für eine Band nur Werbung machen!

UND WAS MACHE ICH MIT DER BAND?

Marketing:
In der Werbeagentur (Telefonbuch=>Marketing) oder der internen Marketingabteilung kann man versuchen, die Popularität der Band zu steigern. Einfach eine Maßnahme sowie die gewünschte Dauer wählen, und schon geht's los.

Tournee:
Ein schneller Weg, die Bekanntheit einer jungen (oder alten) Band zu steigern, ist eine Tour. Über Telefonbuch=>Tournee gelangt man zur Tourneeagentur und kann dort diverse Tourneen starten – sofern die Band nicht schon mit einer Studioaufnahme beschäftigt ist.

Aufnahmen:
Über Telefonbuch=>Studios oder über das interne Studio (das man erst bauen muß) kann man die Band ins Studio schicken und entweder eine Single oder eine LP aufnehmen. Das dauert natürlich erst einmal ein paar Tage...

UND WAS MACHE ICH MIT DEN AUFNAHMEN?

Zum externen Vertrieb kommt man über das Telefonbuch=>Vertrieb. Dort kann man die Aufnahmen anbieten, der Vertrieb übernimmt die weitere Arbeit, und am Ende des Monats bekommt man sein Geld... Falls Sie die Verkaufszahlen der einzelnen Titel nachvollziehen wollen: Sie finden sie unter Büro=>Bandinfos, dort den Titel und dann Mehr Infos wählen.

Emergency (neue 4 Level-Demo)



An sich eine nette Idee von TopWare Interactive. Die meisten Spiele auf dem Markt machen es sich zur Aufgabe, möglichst schnell, effizient oder hinterlistig den Gegner auszuschalten. Warum also nicht auch einmal Leben retten, anstatt es ständig zu zerstören? Wer *Emergency* bisher noch nicht gesehen hat, kann nun einen etwas längeren Blick auf das Wirken eines Lebensretters werfen. In diesem Echtzeit-Strategiespiel müssen Sie die Einsätze von Polizei, Feuerwehr und Notarzt koordinieren. Beachten Sie die beiliegende Readme-Datei!

Required: Pentium 120, 16 MB RAM, 150 MB HD
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB HD

Final Fantasy 7

SquareSofts *Fantasy Saga* war bisher eines der erfolgreichsten Spiele auf der Sony PlayStation. Mit dem siebten Teil des Rollenspiels wollen die Engländer den Konsolenrenner nun auch PC-tauglich machen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Übernahme der Weltherrschaft durch eine mächtige Firma zu verhindern. Mit einer Handvoll Verbündeter ziehen Sie gegen den Konzern in den Kampf und treffen bei Ihrer gefahrvollen Reise auf jede Menge grauenvolle Monsterkreaturen. Sie können die Demo von *Final Fantasy VII* mit der Tastatur spielen oder einen von DirectX 5.0 unterstützten Joypad verwenden. Die vorgegebene Tastaturbelegung ist um Ihr numerisches Ziffernfeld konzentriert.



Tastatur	Gamepad	Aktion
NumPad 8 (Hoch)	Steuerkreuz	Zeiger im Menü nach oben verschieben
NumPad 2 (Runter)	Steuerkreuz	Zeiger im Menü nach unten verschieben
NumPad 4 (Links)	Steuerkreuz	Zeiger im Menü nach links verschieben
NumPad 6 (Rechts)	Steuerkreuz	Zeiger im Menü nach rechts verschieben
NumPad Enter	Rechte Taste	[OK] (Befehl bestätigen)
NumPad 0	Untere Taste	[ABBRUCH] (Befehl widerrufen)
NumPad 9 (Bild hoch)	L1	[ZURÜCK] (Seite hoch im Menü)
NumPad 3 (Bild runter)	R1	[WEITER] (Seite runter im Menü)
NumPad 1 (Ende)	R2	[ZIEL] (Markiert im Kampf Ziele)
NumPad 5	Start	[START] (Hält den Kampf an)
NumPad -	Select	[HILFE] (Hilfefenster im Kampf)
STRG+Q	STRG+Q	Beenden

SPIELSTEUERUNG:

In *Final Fantasy VII* wird ein Kampfsystem namens ATB (Active Time Battle = Aktivzeit) eingeführt. Egal, ob Freund oder Feind: Derjenige, dessen Zeitanzeige als erste aufgefüllt ist, darf zuerst Befehle eingeben. Wählen Sie die Befehle, die den Gegner am wirkungsvollsten angreifen oder Sie am besten vor seinen Attacken schützen.

Angriff

Cloud greift mit dem Schwert an.

Limit

Die Limit-Anzeige füllt sich in dem Maß, in dem Cloud durch gegnerische Angriffe Schaden erleidet. Sobald die Anzeige aufgefüllt ist, beginnt sie, farbig zu leuchten. Das bedeutet, daß Sie jetzt eine sogenannte Limit-Technik anwenden können. Nun wird aus dem Befehl „Angriff" die Vorgabe „Limit". Wenn Sie diesen Befehl geben, verwendet Cloud eine besondere Fertigkeit, die nur ihm zu eigen ist: eine Limit-Technik, in Clouds Fall ein Spezialangriff.

Zauber

Bestimmen Sie, welchen Zauberspruch Sie einsetzen möchten und auf wen er angewendet werden soll. Wollen Sie etwa einen Angriffszauber aussprechen, wählen Sie den Gegner, auf den Sie zielen möchten. Soll dagegen jemand geheilt werden, wählen Sie ein Mitglied Ihrer Truppe als Ziel.

Beschwören

Damit rufen Sie Monster herbei, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen und aufsehenerregende Spezialangriffe ausführen. Im Demo können Sie zwei verschiedene Monster beschwören: Shiva und Hades.

Objekte

Sie können im Kampf auch Gegenstände mit bestimmten Wirkungen einsetzen. Wählen Sie ein Objekt und bestimmen Sie, welcher Kämpfer es benutzen soll.





Reihe

Dieser Befehl erscheint, wenn Sie im Kampf am linken Rand des Befehlsfensters die linke Pfeiltaste drücken. Mit „Reihe" können Sie Clouds Position zwischen der vorderen und der hinteren Reihe austauschen. Wer hinten steht, nimmt weniger Schaden durch feindliche Angriffe, büßt aber seinerseits Angriffskraft ein.

Abwehr

Dieser Befehl erscheint, wenn Sie im Kampf am rechten Rand des Befehlsfensters die rechte Pfeiltaste drücken. „Abwehr" halbiert den durch gegnerische Treffer erlittenen Schaden, bis die Zeitanzeige wieder aufgefüllt ist.

Zustandsänderungen

Nach (und manchmal auch während) Kämpfen kann Cloud zuweilen in einen sogenannten „anormalen Zustand" verfallen, etwa Gift oder Frosch. Solche anormalen Zustände können im Kampf durch den Gebrauch bestimmter Objekte wie Gegenmittel oder Jungfernkuß behoben werden.

Kampfsieg

Ein Kampf endet, wenn Sie alle beteiligten Gegner besiegt haben.

Ende des Spiels

Wenn Cloud genug Kämpfe für sich entscheidet, „gewinnen" Sie das Demo und werden mit einem besonderen Bild belohnt. Sinkt Clouds Lebenskraft (HP) jedoch auf Null, endet das Demo.

Required: Pentium 166, 32 MB, Direct-X 5.1, Direct Media 5.2
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Genetic Evolution

Haben Sie schon einmal davon geträumt, Gott zu sein? Egmont gibt Ihnen jetzt die Gelegenheit dazu. In einem klassischen Aufbau-Strategiespiel gilt es, die Erdgeschichte nach ihren eigenen Vorstellungen neu zu schreiben. Sie müssen Ihre Dinosaurier so auf der Erdkugel plazieren, daß sie im Laufe der Evolution die besten Überlebenschancen haben und sich gegen andere Artgenossen durchsetzen. Ganz nach Darwins These "Survival

of the fittest". Die beiliegende Readme-Datei enthält eine deutschsprachige Spielanleitung. Beachten Sie zusätzlich die Hilfe-Datei!

Required: Pentium 100, 16 MB RAM
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM

Gex 3D – Enter the Gecko



Daß ein Jump&Run nur in Kinderhände gehört, ist ein längst überholtes Vorurteil. Crystal Dynamics hat bereits mit *Pandemonium 2* bewiesen, daß mehr als munteres Hüpfen dazugehört, um die einzelnen Levels erfolgreich zu absolvieren. Unterlegt mit jeder Menge Humor und phantastischer Grafik, steuern Sie Ihren Amphibienhelden – ein Krokodil – durch die einzelnen Levels. Ein Jump&Run, das sicherlich mit einem hohen Referenzanspruch auf den Markt gekommen ist.

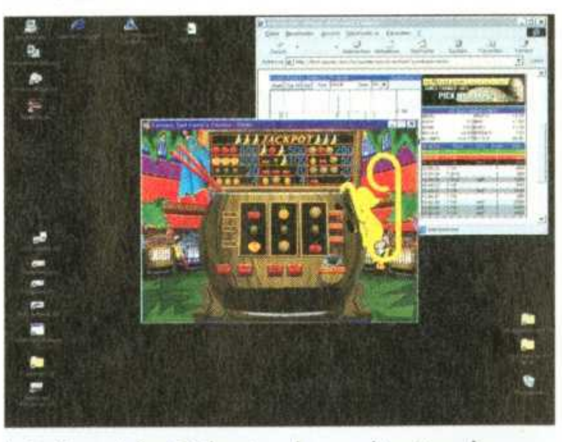
TASTATURBELEGUNG

Aktion	Taste
Hoch	W
Runter	S
Rechts	D
Links	A
Springen	J
Schwanzschlag	K
Zungenschlag	L
Umsehen	Leertaste
Ducken	H oder M
Kamera rechts	Punkt
Kamera links	Komma
Pause	[ESC]
Spiel beenden	Q

Required: Pentium 120, 16 MB RAM, 3Dfx-Karte
Recommended: Pentium 166, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Leisure Suit Larry's Casino

Der Spieleguru Al Lowe läßt Larry dieses Mal in der bunten Glitterwelt von Las Vegas sein Unwesen treiben. Sie können mit Larry von einem Spielautomaten zum anderen wandern, Ihre Einsätze bei Black Jack festlegen und das Glück an einem Roulettetisch herausfordern. Der Vorteil der virtuellen Welt ist, daß Sie kein finanzielles Risiko eingehen und im Grunde genommen nur gewinnen können. Um die Demo spielen zu können, sollten Sie lediglich die Black Jack-Regeln beherrschen. Der Rest erklärt sich von selbst.





Required: Pentium 90, 16 MB RAM, Internet-Zugang
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM

Micro Machines V3

Etwas länger hat es schon gedauert, bis sich die englischen Programmierer von Codemasters dazu durchringen konnten, den Nachfolger zu *Micro Maschines* fertigzustellen. Dafür liefern sie nun in gewohnt witziger Art ein Rennspiel, das seinesgleichen sucht. Mit winzigen Fahrzeugen brettern Sie über Eßtische, die Ihnen mit allerlei Essensresten das Leben schwer machen. Neben dem Singleplayer-Modus dürfte hier vor allem der Multiplayer-Modus besonders interessant sein.

WICHTIGER HINWEIS:
Wählen Sie bei der Installation von *Micro Machines* unbedingt die ENGLISCHE Sprachversion – ansonsten bricht das SETUP-Programm mit einer Fehlermeldung ab!

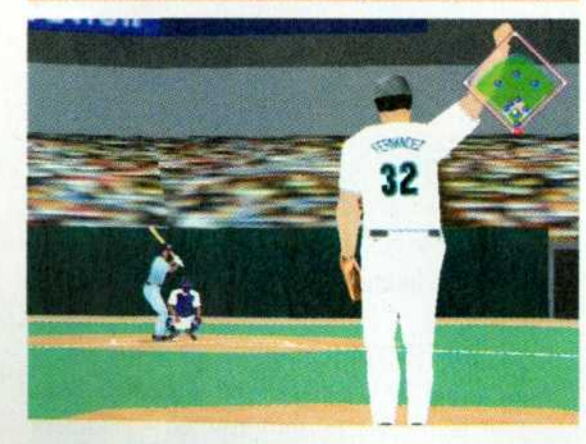
TASTATURBELEGUNG

Aktion	Spieler 1	Spieler 2
Links	X	2 (Numpad)
Rechts	C	3 (Numpad)
Beschleunigen	[Shift Lock]	[Einfg]
Bremsen	Linke [Shift]-Taste	[Entf]
Feuer	A	[Pos 1]
Springen	\	[Ende]



Required: Pentium 166, 16 MB RAM, HD 40 MB
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 40 MB HD

Microsoft Baseball 3D 1998 Edition



Die Männer um Bill Gates haben sich nun dazu entschlossen, Baseball auf den PC umzusetzen. Mit originalen Daten und Spielern aus der Major League können Sie Ihr Geschick am Schlagstock beweisen. Allerdings sollten Sie über einen 3D-Beschleuniger verfügen, um in den Genuß des Spieles zu kommen. Wie man von Microsoft nicht anders erwarten konnte, wurde dieses Spiel für Windows 98 programmiert, ist jedoch abwärtskompatibel. Besitzer einer ATI-Grafikkarte sollten das Readme-File genau lesen.

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Microsoft Golf 1998 Edition



Neben dem aktuellen Baseballspiel haben sich die Amerikaner noch etwas für die gemächlicheren Stunden einfallen lassen und präsentieren mit *Golf 1998* eine rundum gelungene Golfsimulation. MS Golf 1998 bietet neben dem authentischen Spielfeeling eine sehr realistische Ballphysik. Der Zeit angemessen, treten Sie auf detailverliebten, gerenderten Golfkursen mit einer ansprechenden und flüssigen Grafik an. Hier können Sie selbst vor dem PC relaxen und sich

auf einem der berühmten Golfplätze fast wie zu Hause fühlen. Dem Programm liegt eine ausführliche Anleitung bei.

Required: Pentium 100, 16 MB RAM
Recommended: Keine Angabe

S.C.A.R.S.



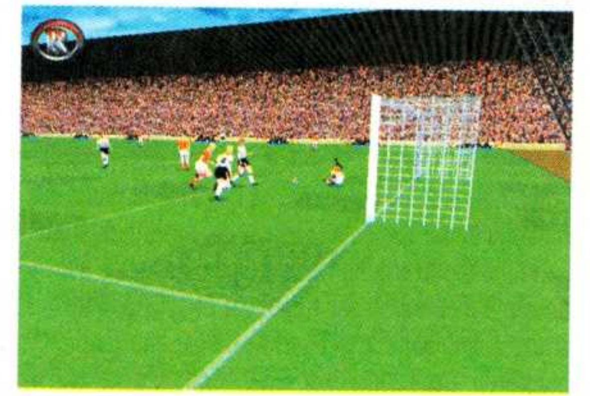
Ubi Soft ist für abgedrehte Rennspiele à la *POD* bereits bekannt. Das neueste Kunstwerk der Franzosen nennt sich „Super Computer Animal Racing Simulation" oder kurz *S.C.A.R.S.* Mit schwerbewaffneten, futuristischen Kampfvehikeln brettern Sie über schrille Rennstrecken und müssen sich im Nahkampf gegen Ihre Gegner durchsetzen. In den Genuß dieses farbenfrohen und rasanten Rennspiels kommen Sie allerdings nur, wenn Sie eine 3Dfx-beschleunigte Grafikkarte besitzen.

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
[Cursor-up]	Beschleunigen
[Cursor-down]	Rückwärts
[Cursor-left]	Links
[Cursor-right]	Rechts
Leertaste	Handbremse
A	Licht an/aus
S	Waffe wechseln
D	Springen
F	Waffe abfeuern
V	Kamera-Modus ändern

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 3Dfx-Karte
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Sensible Soccer 98



Seiner Reihe von Fußballsimulationen fügt Sensible Software nun eine weitere hinzu. Im Jahr der Weltmeisterschaft sicherlich ein guter Gedanke, zumal dieser Vertreter des Genres durch gute Spielbarkeit überzeugen kann. Für die Fans von Sportsimulationen ist die gelungene Demo auf jeden Fall einen Blick wert.

Required: Pentium 133, 16 MB RAM
Recommended: Pentium 233, 32 MB RAM

Soccer ´98 Pinball



Schon eine witzige Idee, die von den Pinball Profis aus Amerika in die Tat umgesetzt wurde. Anstatt einer polierten und glitzernden Chromkugel müssen Sie bei *Soccer ´98 Pinball* – der Name verrät es eigentlich schon – eine gefleckte Lederkugel über den Tisch bugsieren. Der Flippertisch selbst wurde kurzerhand in ein Stadion verwandelt und erwartet Sie mit den Gesängen der Fans. Für Freunde dieses Genres sicherlich eine willkommene Abwechslung!

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
Y	Linker Flipper
Rechte [SHIFT]-Taste	Rechter Flipper
Eingabetaste	Ball einwerfen

Required: Pentium 120, 16 MB RAM
Recommended: Pentium 166, 32 MB RAM

Spellcross



SCI liefert allen Strategiefans neuen Stoff für durchzockte Nächte. In dem rundenbasierten Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von John Alexander und erfahren einen apokalyptischen Krieg am eigenen Leib. Selbstverständlich ist es Ihre Aufgabe, die Erde vor der endgültigen Vernichtung zu retten. Um das hochgesteckte Ziel zu erreichen, müssen Sie sich in der militärischen Hierarchie an die Spitze setzen. Ein leicht verständliches Tutorial führt Sie schrittweise durch alle Funktionen des Programms.

Required: Pentium 100, 16 MB RAM
Recommended: Keine Angabe

StarCraft



Blizzard hat es geschafft! Endlich ist sie da – die lang erwartete Demoversion zu *StarCraft*. Wer sich bis jetzt noch kein Bild von diesem Echtzeitstrategie-Knüller machen konnte, dem ist hiermit geholfen. Aber auch Besitzer der Vollversion sollten ruhig einen Blick riskieren, da die Demoversion drei völlig neue Missionen bietet. Außerdem können Sie mit einer Internetverbindung sofort im Battle.Net gegen andere Kontrahenten antreten und Ihr Können unter Beweis stellen. Für alle Neulinge ist ein Tutorial enthalten, das Sie in die Grundlagen des Spiels einführt.

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
[Alt] + M	Spielmenü
[Alt] + S	Spiel sichern
[Alt] + L	Spiel laden
[F1]	Hilfe
[Alt] + O	Optionen-Menü
[+]	Spielgeschwindigkeit erhöhen
[-]	Spielgeschwindigkeit vermindern
[Alt] + X	Spiel beenden
[Alt] + Q	Mission beenden
[Strg] + M	Musik an/aus
[Strg] + S	Soundeffekte an/aus
Leertaste	Bildschirm auf Ort der letzten Funkmeldung
[Strg] + Zahlentaste	Gruppe festlegen #
Zahlentaste	Gruppe auswählen
2 x [Zahlentaste]	Bildschirm auf Gruppe zentrieren
[SHIFT+F(2-4)]	Bestimmten Ort speichern
[F(2-4)]	Karte auf Ort zentrieren
[Alt] + C	Auf selektierte Einheit zentrieren
[Tab]	Gelände in Minimap zeigen/verstecken
[Shift] + [Tab]	Karten-Modus für Minimap umschalten
[Shift] + Einheit wählen	Einheit der momentanen Auswahl hinzufügen/entfernen
[Strg] + Einheit wählen	Alle sichtbaren Einheiten des selben Typs auswählen



Required: Pentium 60, 8 MB RAM
Recommended: Pentium 166, 16 MB RAM

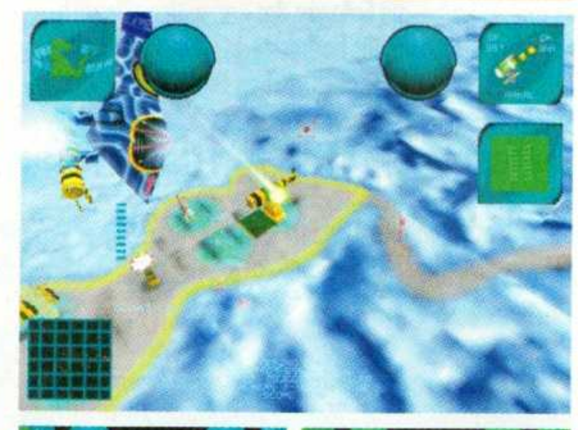
Warlords 3: Darklords Rising



Red Orb entführt Sie erneut in die Fabelwelt von Etheria und läßt Sie in der neuesten Fortsetzung der berühmten Warlords-Saga wieder auf die originalen *Reign of Heroes*-Szenarien treffen. Das Strategie- und Eroberungsspiel steht jedoch (wie alle anderen Teile) für sich alleine und stellt kein Add-On dar, was auch Neulingen auf diesem Gebiet den Einstieg ermöglichen soll. Bitte folgen Sie den Anweisungen des Tutorials.

Required: Pentium 75, 16 MB RAM, 80 MB HD
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM

Xenocracy







Um heute ein Weltraumabenteuer im Stil von *Wing Commander* und *Starfleet Academy* an den Mann zu bringen, muß man sich schon etwas einfallen lassen. Simis hebt bei *Xenocracy* ein interessantes Feature hervor: Die Missionen werden mit einem Zufallsgenerator erzeugt, und Sie haben die Möglichkeit, Ihr Waffenarsenal mit selbst entwickelten Waffen aufzurüsten. Wer also im Genre auf etwas Neues wartet, kann sich die Zeit schon einmal mit *Xenocracy* vertreiben.



TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
[ESC]	Spiel beenden
Pause	Spiel pausieren
H	Hilfe aufrufen
B	Briefing aufrufen
C	HUD-Farben verändern
+	Schub erhöhen (oder Joystick Knopf 3)
-	Schub vermindern (oder Joystick Knopf 4)
Backspace	Maximaler Schub
8	Geschwindigkeit dem Ziel anpassen
9	Schub auf 33%
0	Schub auf 66%
[Shift] + G	Gate drive aktivieren
S	Schildenergie gleichmäßig verteilen
F	Maximale Energie auf Vorderschild
R	Maximale Energie auf Hinterschild
P	Energiesysteme durchschalten
W	Waffensystem auswählen (oder Joystick Knopf 2/rechte Maustaste)
\	Waffe abfeuern (oder Joystick Knopf 1/linke Maustaste)
Eingabetaste	Köder abwerfen
T	Ziel auswählen
G	Ziel mit kürzester Entfernung auswählen
J	Feind mit kürzester Entfernung auswählen
1, 2, 3	Ziel in Speicherslot ablegen
[F1], [F2], [F3]	Ziel aus Speicherslot laden
[F4] bis [F12]	Verschiedene Kamera-Modi
Zahlentasten (NumPad)	Verschiedene Kamera-Modi

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 4 MB VGA-Karte
Recommended: Pentium II 233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

CD-ROM Nr. 2

Cyberstorm 2 - Corporate Wars



Wir schreiben das Jahr 3569. Im Typhoeus-System wurde ein neuer Hyperraum-Sprungpunkt entdeckt, mit dessen Hilfe es möglich wird, neue Welten der Galaxie zu bevölkern und zu kontrollieren. Logisch, daß Sie nicht der einzige sind, der die Kontrolle über diese neue Entdeckung für sich gewinnen will. Sieben weitere Rassen kämpfen in diesem Echtzeit-Strategiespiel



mit Ihnen um die Herrschaft über die neuen Territorien – aber nur einer kann gewinnen.

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
[F12]	Optionen aufrufen
Numpad 1 bis 9	Karte verschieben
Numpad 5	Karte um aktive Einheiten zentrieren
Numpad +/-	Zoom-in/Zoom-out
Numpad /	Karte um den Feind der aktiven Einheit zentrieren
Numpad * (oder Leertaste)	Karte um den Ort des letzten Gefechts zentrieren
Z	Alle Streitkräfte auswählen
X	Alle im Bildschirm sichtbaren Streitkräfte auswählen
<>	Durch die Streitkräfte schalten
ESC	Aktive Streitkräfte stoppen
I	Stillgestanden
K	Ducken
J	Umschalten: Stillgestanden/Ducken
+/-	Schilde nach vorne/zentriert
1-8	Waffe der primären Einheit abfeuern
[F5] bis [F8]	Verschiedene Cursor-Modi
A	Angriff
M	Minimap umschalten
F	Formation
O	Befehle
U	Einheit auswählen
G	Gruppe auswählen
[Shift]-G	Gruppe merken
V	Kartenansicht auswählen
[Shift]-V	Kartenansicht wählen
[Ctrl]-S	Spiel speichern
[Ctrl]-L	Spiel laden
Ctrl-P	Einstellungen
[Alt]-[F4]	Spiel beenden
[Shift]	Beschleugtes Scrollen
Pause	Spiel pausieren
[Ctrl]-E	Runde beenden
[Ctrl]-X	Schlacht beenden

Required: Pentium 133, 24 MB RAM, 55 MB HD
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 55 MB HD

Diablo 2 (Trailer)



Ob sich *Diablo 2* auch in diesem Jahr gegen die mächtige Konkurrenz behaupten kann? Angesichts solch vielversprechender Action-RPGs wie *LMK* und *Ultima 9* ist das eine durchaus berechtigte Frage. Blizzard läßt natürlich nichts anbrennen und veröffentlicht schon jetzt einen kleinen Appetizer auf Ihren *Diablo*-Nachfolger. Aber Vorsicht: Der Trailer ist dermaßen gut gemacht, daß die Wartezeit auf das fertige Spiel für Sie buchstäblich zur Hölle werden könnte...

Required: Keine Angabe
Recommended: Keine Angabe

DSF Fußballmanager



Zusammen mit dem deutschen Sportsender DSF hat Cendant Software eine anspruchsvolle Simulation auf die Beine gestellt, die neben dem Sport-Begeisterten auch den Fan von Wirtschaftssimulationen ansprechen sollte. Zu Ihren Aufgaben gehört neben den taktischen Mannschaftsaufstellungen und dem Festlegen der Trainingseinheiten natürlich auch die Steuerung der wirtschaftlichen Komponente Ihres Vereins.

Game, Net & Match



Über dieses Spiel war schon so einiges zu hören und zu lesen. Als Nachfolger von *Great Courts* konnte das Game von Blue Byte die Spielerwelt zwar nicht überzeugen, aber wir sind der Meinung, jeder sollte das für sich selbst entscheiden. Wer also bisher noch keinen Blick auf die Tennissimulation werfen konnte, erhält nun die Möglichkeit, die kleine Filzkugel eigenhändig über Sand- und Rasenplätze zu dreschen. *Game, Net & Match* können Sie mit Tastatur, Joystick und Gamepad spielen. Im Optionsmenü kann unter Eingabegeräte eingestellt werden, welcher Spieler mit welchem Eingabegerät spielt. Bitte lesen Sie die README-Datei für weitere wichtige Hinweise zum Spiel!



SPIELSTEUERUNG

Aktion	Tastatur	Joystick	Gamepad
Hoch laufen	Cursor hoch	Joystick vor	Steuerkreuz vor
Rechts laufen	Cursor rechts	Joystick rechts	Steuerkreuz rechts
Runter laufen	Cursor runter	Joystick zurück	Steuerkreuz zurück
Links laufen	Cursor links	Joystick links	Steuerkreuz links
Gerader Schlag	Leertaste	Button 1	Taste A
Topspin	B	Button 2	Taste B
Slice/Stop	N	Button 3	Taste C
Lob	M	Button 4-6	Taste X, Y oder Z
Links angeschnitten	V	Button 8	Linker Auslöser
Rechts angeschnitten	Komma	Button 9	Rechter Auslöser

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Grand Prix 500cc



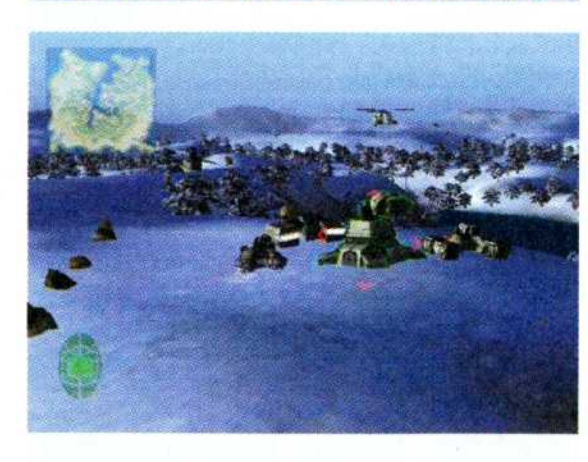
Ascaron hat es sich mit *Grand Prix 500cc* zur Aufgabe gesetzt, eine Rennsimulation zu veröffentlichen, die für jeden Rennsportbegeisterten etwas liefert. Neben äußerst aufwendigen Setup-Einstellungen – selbstverständlich wahlweise – kann die Motorradsimulation vor allem durch die graphische Brillanz und das realistische Fahrverhalten überzeugen. Ob Sie dabei mit Keyboard, Joystick oder Gamepad antreten, bleibt Ihrem persönlichen Geschmack überlassen.

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
A	Beschleunigen
X	Bremsen
Zahlenblock 4	Links lenken
Zahlenblock 6	Rechts lenken
Zahlenblock 8	Hoch schalten
Zahlenblock 2	Herunter schalten
3	Übersichtskamera
4	Cockpit-Kamera
5	Spline-Kamera

Required: Pentium 100, 16 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
Recommended: Pentium 200, 32 MB RAM, 80 MB HD

Hostile Waters (selbstlaufende Demo)



Nach *Incoming* präsentieren die Briten von Rage Software nun einen weiteren Action-Leckerbissen. Bei dieser Arcade-Action mit einem Schuß Strategie wird Ihnen alles abverlangt. Obwohl der Abzugsfinger immer beschäftigt sein wird, sollte man sich als Spieler stets Gedanken über das aktuelle Geschehen und die richtige Taktik machen. Unsere selbstlaufende Demoversion vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck von der graphischen Pracht und dem rasanten Spielablauf des Games (vorausgesetzt, Sie haben die richtige Hardware ;-)).

Required: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte
Recommended: Pentium II 333, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte

KKND 2 (Mutanten)







In der ersten spielbaren Demoversion konnten Sie lediglich die neue Rasse der Serie 9-Roboter in die Schlacht führen. Nun stellt Ihnen Melbourne House auch noch die Mutanten zur Verfügung, die bereits aus dem ersten Teil des Echtzeit-Strategiespiels bekannt sein dürften.

TASTATURBELEGUNG

Taste	Aktion
[ALT] + Mausklick	Angriff erzwingen
[SHIFT] + Mausklick	Wegpunkte setzen
[STRG] + Mausklick	Automatische Aktions-Zuordnung verhindern
[Pos 1]	Ansicht auf Heimatbasis zentrieren
[ESC]	In-Game Menü aufrufen
[STRG] + Zahlentaste	Selektierte Einheiten als Gruppe abspeichern
Zahlentaste	Gespeicherte Gruppe aktivieren
[ALT] + Zahlentaste	Ansicht um gespeicherte Gruppe zentrieren
[TAB]	Radar an/aus
[SHIFT] + Mausklick	Eine Einheit der Auswahl hinzufügen
Leertaste	Aktive Einheit(en): Sofort Stop!
Cursortasten	Ansicht scrollen
[BACKSPACE]	Zuletzt aktive Gruppe auswählen
[STRG] + Klick auf Gebäude	Gebäude beschützen
I	Infanterie-Menü
V	Fahrzeuge-Menü
C	Konstruktions-Menü
P	Flugzeug-Menü
B	Gebäude-Menü
T	Türme-Menü
W	Zäune-Menü
+	Spielgeschwindigkeit erhöhen
-	Spielgeschwindigkeit vermindern
S	Stellung halten
D	Einheiten der Formation zerstreuen
F	Angriffs-Modus (alle Einheiten in Sichtweite angreifen)
G	Wach-Modus (Einheit ruft um Hilfe bei Angriff)
[F4]	Spielstand speichern
[F3]	Spielstand laden

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Recommended: Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM

MechCommander









Als erstes Spiel steht *MechCommander* direkt vor dem Hintergrund des Battle-Tech-Universums. MicroProse ist es gelungen, die Vorgeschichte der berühmten Saga mit einem Echtzeit-Strategiespiel zu verknüpfen. Als Befehlshaber steuern Sie die stählernen Kampftitanen durch abwechslungsreiche Missionen, schlachten abgeschossene Mechs aus und rüsten damit Ihre eigenen Truppen auf. Ihr Ziel ist es dabei, den technologisch weit überlegenen Gegner aus dem Weg zu räumen. Bitte lesen Sie die beiliegende README-Datei!

SPIELSTEUERUNG

Aktion	Taste
Einheit auswählen	Linke Maustaste
Gruppe auswählen	Auswahlrahmen ziehen
Alle Einheiten am Bildschirm auswählen	E
Auswahl rückgängig	Rechte Maustaste
Einheiten bewegen	Linksklick auf das Ziel
Rennen	Leertaste + Linksklick auf das Ziel
Springen	J + Linksklick auf das Ziel
Stop/Feuer einstellen/Auswahl aufheben	[Backspace]
Angriff, vom momentanen Ort aus	C + Linksklick auf das Ziel
Angriff, weite Distanz	L + Linksklick auf das Ziel
Angriff, mittlere Distanz	M + Linksklick auf das Ziel
Angriff, kurze Distanz	S + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf Kopf	8 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf linken Torso	7 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf rechten Torso	9 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf linken Arm	4 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf Mitte Torso	5 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf rechten Arm	6 + Linksklick auf das Ziel
Angriff auf Beine	1/3 + Linksklick auf das Ziel
Pause	[Esc]
Schützen	G + Linksklick
Power down	[Page Down]
Power up	[Page Up]
Eject	[Pos 1] + Linksklick auf Mech
Karte scrollen	Maus nach unten/links/oben/rechts
Zoom-in	+
Zoom-out	-

Required: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Recommended: Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM

Pizza Syndicate (Trailer)

Können Sie sich noch an *Pizza Connection* erinnern? Hier ist die Fortsetzung. Die Wirtschaftssimulation der etwas anderen Art wartet mit einigen skurrilen





Features auf. Im Spiel gehört es später zu Ihren Aufgaben, mit allen Mitteln ein Pizza-Monopolist zu werden. Neben einem perfekten Werbekonzept sowie der richtigen Auswahl des Personals und Standortes ist es äußerst wichtig, den richtigen Draht zur Mafia zu haben.

Required: Keine Angabe
Recommended: Keine Angabe

Zeus

Das rundenbasierte Strategieepos von Blackstar Multimedia erwartet von Ihnen nichts geringeres als die Übernahme der Macht im antiken Griechenland. Ausgangspunkt ist das Jahr 400 v. Chr. in einem kleinen Dorf Ihrer Wahl. Zu Ihren Aufgaben gehört es, aus dem Nichts eine florierende Wirtschaft aufzubauen, Diplomaten geschickt einzusetzen und ein kampfstarkes Militär auf die Beine zu stellen.

Required: Keine Angabe
Recommended: Keine Angabe









Carmaggedon Voodoo^2 Patch

Das skurrile Rennspiel erhält nun auch die Voodoo^2-Beschleunigung.

Turok Permedia^2 Fixpatch

Grafikkarten mit einem Permedia2-Chipsatz werden nun unterstützt. Die File "Video_D3D.dll" im Turok-Verzeichnis muß durch die neue .dll-Datei ersetzt werden.

Mech Commander V1.8

Neben der Beseitigung kleinerer Bugs ermöglicht der Patch nun das Spielen über Microsofts Internet Gaming Zone.

M.A.X. 2 V1.3 (eng)

Dieser Patch führt einen Versions-Update auf Version 1.2 durch.

Plane Crazy V1.1 (eng)

Dieser Patch führt einen Versions-Update auf Version 1.1 durch.

Unreal V2.09 Beta (eng)

Dieser Patch ist eine BETA-Version!!
Verbessert wird unter anderem die Internet Performance von 28.8K-/56K-Modems, und außerdem werden nun Grafikkarten mit dem Voodoo Rush Chipsatz unterstützt.



Might and Magic 6 V1.1 (deu)

Dieser Patch sorgt dafür, daß Cyrix-Prozessoren keine Schwierigkeiten mehr machen, und die Fähigkeiten der NPCs werden erweitert.

Motorhead V1.4 (deu)

Dieser Patch enthält sowohl Verbesserungen für den Singleplayer-Modus als auch für den Multiplayer-Modus.

Spec Ops V1.3 (eng)

Verbessert wurden unter anderem die Mausempfindlichkeit und die Gegnerintelligenz.

Creatures V1.04 (eng)

Ihr virtuelles Leben erfährt einen allgemeinen Versions-Update auf V1.04.

Dark Reign V1.4 (eng)

Verbessert wird unter anderem das Display bei Internet-Matches.
Hinweis: Haben Sie bereits einen Versions-Update auf Version 1.3 durchgeführt, so sollten Sie *Dark Reign* vor dem Versions-Update auf 1.4 komplett deinstallieren und anschließend neu installieren.

GEX Patch #1 (eng)

Probleme mit 3Dfx-Karten gehören von nun an der Vergangenheit an.

X-COM Interceptor (V1.2)

Beseitigt werden Probleme mit der Internet Gaming Zone und einigen Joysticks.

Descent to Undermountain V1.3 (eng)

Der Patch muß in das Verzeichnis der installierten Vollversion koopiert und anschließend durch einen Doppelklick aktiviert werden.
Unterstützt werden nun auch Soundblaster Pro-Karten, und die Gegnerintelligenz erhöht sich.

Moto Racer V3.22 (eng)

Dieser Patch behebt Kompatibilitätsprobleme mit Voodoo²-Chipsätzen.

GROSSER WETTBEWERB



Wie Ihr sicher wißt, gibt es in der PC Games nun die „Lesereinsendung des Monats". Der Gekürte erhält neben Ruhm und Ehre auch etwas aus unserem arg gebeutelten Fundus. Und wer entscheidet, was die Einsendung des Monats ist? Ihr alle! Extra für die Abstimmung wurde auf unserer Homepage (http:\\www.pcgames.de) in „Rossi's Rumpelkammer" ein flauschiges Plätzchen reserviert, in dem Ihr Eure Stimmen reichhaltig abgeben könnt. Als Anreiz winken für drei Wähler – die der Zufall bestimmt – unglaublich wertvolle Preise. O.K. – vergeßt das „wertvolle", aber irgendwas werde ich schon auftreiben. Wer keinen Zugang zum Internet hat, kann natürlich auch auf dem Postweg abstimmen. Und wohin soll das führen? Genau! Zu einer Lesereinsendung des Jahres, über die ihr dann im Januar abstimmen könnt. Für den Jahresgewinner werden wir uns dann aber mächtig ins Zeug legen und ihm etwas ganz besonderes spendieren.

Möge der Bessere gewinnen:
RR

LESEREINSENDUNGEN

Im Verzeichnis „LESER" der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
01-09	A. Wischnewski, Emmendingen	Strategie	Hotice	Professionell gemacht
02-09	M. Boldt, Schanau	Quiz	Multvitamin	Multi Media Quiz
03-09	S. Hundelmaier, Münsingen	Action	Pendragon	Weltraum-Ballergame
04-09	C. Strthotte, Rheinbach	Spielesamml.	VPB	Drei Spiele
05-09	P. Vetter, Lübbenau	Action	Space Shot	Weltraum-Ballergame
06-09	S. Hagen, Pegnitz	Adventure	Fantasy Story	Nur Text
07-09	C. Fuchs, Zwönitz	Action	Worm Attack	Worms-Clone
08-09	M. Thömmes, Hamburg	Action	Space War	Ballerspiel
09-09	C. Hahn, Heustreu	Geschickl.	Block Attack	Tetris-Clone



Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
10-09	M. Wagner, Frauenth	Adventure	AdSndgZ	Text und nix als Text
11-09	E. Gnauck, Bischofswerda	???????	MyGotchi	Tamagotchi
12-09	R. Neumann, Spremberg	Simulation	Rubi	Rubik's Würfel
13-09	S. Rösch, Neu-Ansbach	Action	Knight	3D-Action
14-09	M. Falk, Offenburg	Adventure	VD	Nur Text
15-09	W. Elgeti, Loitz	Tool	WE Alarm	PC-Sicherung
16-09	M. Korn, Weseldorf	Musik		
17-09	A. Gerstmayr, Leipheim	Level		Worms 2
18-09	M. Löffler, Bürstadt	Level		Civilization 2
19-09	H. Sangel, Kamen	Level		StarCraft
20-09	W. Detsch, Köln	Level		StarCraft
21-09	A. Stabel, Schwalbach	Level		StarCraft
22-09	M. Schult, Herzfeld	Level		StarCraft
23-09	D. Finck, Lebus	Level		StarCraft
24-09	M. Rettensteinus, Kampfimburg	Level		StarCraft
25-09	M. Rettensteinus, Kampfimburg	Level		WarCraft 2
26-09	D. Huber, Götzis	Level		AOE
27-09	B. Schulze, Warendorf	Level		AOE
28-09	D. Masaldzic, Kitzingen	Level		u.A. AOE



RAINER ROSSHIRT MEINT DAZU:

01-09

Man merkt es dem Spiel *Hotice* an, daß Alexander Wischnewski 1,5 Jahre daran gearbeitet hat. Herausgekommen ist ein Strategiespiel, das sich nicht zu verstecken braucht.

02-09

Bei *Multivitamin* handelt es sich nicht um eine Software zur Bestimmung des frugalen Materialanteils von CDs, sondern um ein Multi-Media-Quiz, das passende Fragen für den Haushund, das Großmütterlein und den Multi-Media-Crack hat.

03-09

Nett gemachtes Ballerspiel von der üblichen „Scrollt-von-oben-nach-unten"-Sorte. Relativ hoher Schwierigkeitsgrad.

04-09

Drei Spiele zum Preis von einem! Alles hat man zwar schon irgendwie mal gesehen – macht aber dennoch Spaß.

05-09

Nicht, daß ein horizontal scrollendes Ballerspiel so arg originell wäre – aber so etwas habe ich noch nicht gesehen! Das Game *Space Shot* ist derartig grottenschlecht, daß man es wirklich gesehen haben muß, um es zu glauben. Ich habe vor Schreck in meine Maus gebissen.

06-09

Fantasy Story I ist ein einfaches Textadventure, bei dem Sie nur Zahlen zwischen 1 und 3 und manchmal einen Namen eingeben müssen.

07-09

Toll gemachter Clone des Klassikers *Worms* für einen bis vier Spieler. Ich wäre voll des Lobes, wenn hier nicht schon wieder versucht würde, Ihnen Geld aus den Rippen zu leiern.

08-09

Wieder eines der übliche Ballergames. Wenn es sich bewegt, knall' es ab. Wenn es sich nicht bewegt, gehört es nicht zum Spiel und braucht nicht beachtet zu werden.

09-09

Endlich wieder einmal eine neue Spielidee! In dem Game „Block Attack" fallen verschiedene Klötze herunter, die man unten in möglichst lückenlosen Reihen sortieren muß. Wie kommt Ihr nur auf solche Ideen?

10-09

„AdSndgZ" – hinter dem verwirrenden Titel verbirgt sich ein witziges Textadventure. Daß der Titel „Auf der Suche nach dem goldenen Zahnstocher" bedeuten soll,



macht die Angelegenheit nicht weniger verworren. Aber wer sich schnell mal ein paar Stunden die Zeit vertreiben will, ist mit dem Programm gut beraten.

11-09

Wer immer noch kein Tamagotchi hat, bekommt so einen nutzlosen Zeitgenossen nun von Eric Gnauck.

12-09

Masochisten lieben Rubiks Zauberwürfel. Nun bekommt man die Gelegenheit, sich mit so einem Ding auch auf dem PC zu quälen.

13-09

Ein Ritter-Spiel (in 3D) mit einem Level. Man muß versuchen, aus dem Gefängnis auszubrechen. Leider macht das Game nicht nur wegen des einzigen, einsamen Levels einen unfertigen Eindruck, aber man kann erkennen, was Sascha Rösch hätte erreichen können, wenn er nicht vorzeitig aufgegeben hätte.

14-09

Mal ehrlich – was erwarten Sie von einem Programm, das nur aus Text besteht und „Virtuelle Dummheit" heißt? Sehen Sie! Genau das bekommen Sie hier auch. Wo liegen die Urlaubsscheine? Mir ist gar nicht gut.

15-09

WE Alarm ist ein Programm, das per Password-Abfrage Unbefugten den Zugang zu Ihrem Rechner erheblich erschwert (Startdiskette gut wegschließen!). Die Abfrage kann – einmal gestartet – nicht abgebrochen werden, es sei denn durch das richtige Paßwort oder durch einen Warmstart, der natürlich wieder zum Start des Programms führt. Auch die bewährte Tastenkombination „Strg-Pause" führt nicht zum Abbruch des Programms.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Roonstraße 21
90429 Nürnberg